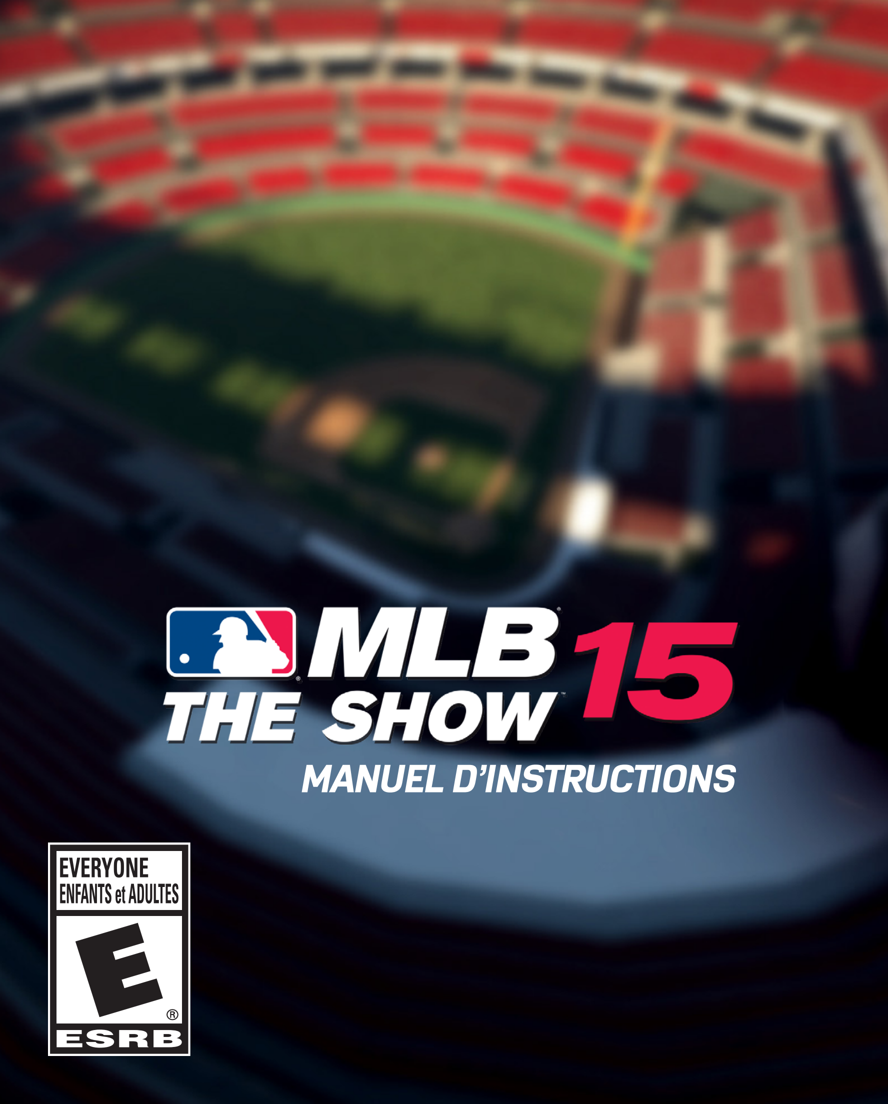


MLB THE SHOW 15

MANUEL D'INSTRUCTIONS

EVERYONE
ENFANTS et ADULTES
E
ESRB

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSIONS

Un infime pourcentage de gens est sujet à des convulsions lors d'une exposition à certaines images visuelles, y compris les lumières ou motifs clignotants lors d'une partie de jeu vidéo. Même sans antécédents de crises d'épilepsie ou de convulsions, certaines personnes souffrent d'un problème de santé pouvant induire des convulsions épileptiques dues à une photosensibilité lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Si vous ou un membre de votre famille êtes épileptique ou avez déjà eu des convulsions, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER. Consultez un médecin si vous ou votre enfant souffrez de l'un des malaises suivant :

- étourdissements
- troubles de la vue
- contraction oculaire ou faciale
- confusion
- désorientation
- crise ou convulsions
- mouvements involontaires des bras ou des jambes

REPRENEZ SEULEMENT APRÈS L'APPROBATION D'UN MÉDECIN.

Pour réduire le risque de convulsions épileptiques dues à une photosensibilité

- Jouez dans un endroit clair, loin de l'écran de télévision.
- Évitez les télévisions à grand écran. Jouez plutôt sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
- Évitez les utilisations prolongées du système PlayStation^{MD}3. Prenez une pause de 15 minutes pour chaque heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou somnolent.

Arrêtez immédiatement de jouer si vous éprouvez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou une sensation semblable au mal des transports, de l'inconfort ou une douleur dans les yeux, les oreilles, les mains, les bras ou toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVIS:

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK^{MD}3. Lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK^{MD}3, faites attention aux points suivants. Si la manette frappe un objet ou une personne, cela peut causer accidents, blessures ou dommages. Avant l'utilisation, assurez-vous que vous avez amplement d'espace. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement pour éviter qu'elle puisse vous glisser des mains. Si vous utilisez une manette branchée au système PS3^{MC} par un câble USB, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace pour le câble afin qu'il n'accroche pas un objet ou une personne. Faites attention à ne pas débrancher le câble du système PS3^{MC} lorsque vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISION À PROJECTION:

Ne connectez pas votre système PS3^{MC} à un projecteur avant d'en avoir consulté son manuel d'utilisation, à moins qu'il ne soit de type LCD. Autrement, cela pourrait y provoquer des dommages permanents.

UTILISATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PS3^{MC}:

• Ne pas le plier, l'écraser ou le submerger de liquide. • Ne pas le laisser en contact direct avec la lumière du soleil, près d'un radiateur ou autre source de chaleur. • Assurez vous de prendre une pause occasionnelle pendant une longue période d'utilisation. • Gardez ce disque compact propre. Manipulez-le toujours par la tranche et rangez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque avec un chiffon no pelucheux sec et doux, en essuyant en lignes droites du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

Service à la clientèle/ Assistance technique 1-800-345-7669

Appelez ce numéro pour accéder à l'assistance technique, pour l'installation ou pour des questions générales concernant la PS3™ et ses périphériques. Des représentants sont disponibles du lundi au samedi de 6 h à 20 h et le dimanche de 7 h à 18 h 30 Heure du Pacifique.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER

AVIS:
Sortie vidéo en HD nécessite des câbles et un écran compatible HD, vendus séparément. Le chat vocal exige un casque-micro, vendu séparément. Compatible avec la plupart de casques Bluetooth et à câble USB. Certaines restrictions s'appliquent.

Partie de la PlayStation^MD^3

ENTAMER UNE PARTIE: Avant d'utiliser, lisez attentivement les instructions fournies avec la console PS3^MC^. La documentation contient des renseignements concernant l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des informations de sécurité importantes.

Cassurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) est allumé. Insérez le disque *MLB® THE SHOW™ 15* dans le lecteur de disques, l'étiquette vers le haut. Sélectionner l'icône pour le titre de logiciels sous [Jeu] dans le menu principal de la console PS3^MC^, puis appuyez sur ⊗. Référez-vous au manuel du jeu concernant l'utilisation de ce logiciel.

QUITTER UNE PARTIE: Au cours du jeu, maintenez le bouton PS sur le contrôleur sans fil pour au moins 2 seconde. Puis sélectionnez "Quitter le Jeu" dans l'écran est affiché.

Pour sortir un disque du lecteur, appuyez sur la touche d'éjection avant de quitter le jeu.

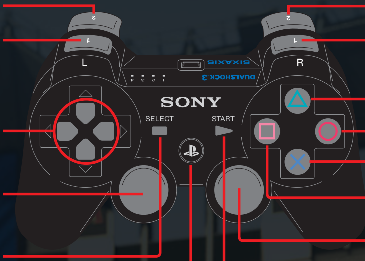
Astucè ***TROPHÉES:*** Gagnez de l', comparer et partager cette trophées que vous gagnez en faisant spécifiques réalisations in-game. Trophées d'accès nécessite une PlayStation^MD^ Network.

ENREGISTRÉ DES DONNÉES POUR PS3^MC^ FORMAT LOGICIEL

Les données sauvegardées pour les logiciels PS3^MC^ sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont sauvegardées sous « Utilitaire de parties sauvegardées » dans le menu du jeu.

COMMANDES

DUALSHOCK®3 WIRELESS CONTROLLER



COMMANDES

COMMANDES DE BASE AU BÂTON (ORIENTATION ET ZONE)

Élan normal	Touche ✕
Élan de contact	Touche ○
Élan puissant	Touche □
Élan retenu	Touche ✕ (appuyer et relâcher)
Orientation dans la zone (uniquement dans le paramètre de l'interface de la zone)	Manette gauche
Amorti sacrifice	Touche △ (appuyer et maintenir en avance)
Amorti accéléré	Touche △ (appuyer tardivement)
Chandelle (orientation uniquement)	Manette gauche ↑
Balle bondissante (orientation uniquement)	Manette gauche ↓
Balle vers la droite (orientation uniquement)	Manette gauche →
Balle vers la gauche (orientation uniquement)	Manette gauche ←

COMMANDES

COMMANDES DE FRAPPE EN MODE ANALOGIQUE PUR

Élan normal	Manette droite (pousser vers le haut pour donner de l'élan)
Élan retenu	Manette droite (relâcher)
Sens de l'élan dans la zone	Manette droite (orientée vers l'intérieur ou l'extérieur)
Amorti sacrifice	Touche △ (appuyer et maintenir en avance)
Amorti accéléré	Touche △ (appuyer tardivement)
Élan de contact	Manette droite (droite ou gauche)
Élan puissant	Manette droite (tirer vers l'arrière, puis pousser vers l'avant)

COMMANDES DIVERSES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Type/historique et estimation du lancer	Touche R2
Activer la caméra du frappeur (sauf en ligne)	Touche R3
Contrôler la caméra du frappeur	Manette droite
Annonce de temps mort (avant l'élan du lanceur)	Touche ↓
Conseils sur les commandes	Touche SELECT

COMMANDES

COMMANDES DIVERSES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Attributs du lanceur	Touche ←
Tendances du lanceur et du frappeur	Touche →
Menu rapide	Touche ↑

COMMANDES AVANCÉES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Estimer le type de lancer	Touche R2 + ICÔNE
Estimer la zone de lancer	Touche R2 + manette gauche
Orienter un amorti vers le 1er but	Manette gauche →
Orienter un amorti vers le 3e but	Manette gauche ←

COMMANDES DE BASE AU LANCER

Type de lancer 1	Touche ✕
Type de lancer 2	Touche ○
Type de lancer 3	Touche △

COMMANDES

Type de lancer 4	Touche □
Type de lancer 5	Touche R1
Lancer hors cible	Touches L1 + ✕
But sur balles intentionnel	Touches L1 + ○

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Commencer le lancer	Manette droite (tirer vers le bas)
Définir la vitesse/le moment du lancer	Manette droite (pousser vers le haut rapidement/lentement)
Définir la précision	Manette droite (orientée dans la direction de la cible du compteur)

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER

Prendre à contre-pied au 1er but	Touches L2 + ○
Prendre à contre-pied au 2e but	Touches L2 + △
Prendre à contre-pied au 3e but	Touches L2 + □
Déplacement classique	Touches L2 + ICÔNE DE BUT (appuyer rapidement deux fois)
Déplacement rapide	Touches L2 + ICÔNE DE BUT (appuyer rapidement)
Déplacement trompeur	Touches L2 + ICÔNE (maintenir enfoncée)

COMMANDES

Observer le coureur	Touche L2
Descendre du monticule (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)	Touche L1
Placer la balle dans la zone	Manette gauche
Lancer la balle	Touche ⊗
Pas de côté lors d'un lancer (uniquement lorsque les coureurs sont sur les buts)	Touches R2 + ⊗
Demander un appel API (demande au receveur d'annoncer le lancer)	Touche R2

COMMANDES DE JEU AU CHAMP

Lancer vers le 1er but	Touche ◎
Lancer vers le 2e but	Touche △
Lancer vers le 3e but	Touche □
Lancer au marbre	Touche ⊗
Lancer vers l'intercepteur	Touche L1
Feinte de lancer	ICÔNE (même touche que pour le lancer sélectionné)

COMMANDES

Lancer d'interception vers un but (seulement pour les lancers en cours depuis l'arrière-champ)	Touche L1
Déplacer le joueur	Manette gauche/touches directionnelles
Basculer sur le joueur le plus proche (sans balle)	Touche L2
Sauter (avec ou sans balle)	Touche R1/manette droite ↑
Plonger (avec ou sans balle)	Touche R2/manette droite ↓

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Lancer vers le 1er but	Manette droite →
Lancer vers le 2e but	Manette droite ↑
Lancer vers le 3e but	Manette droite ←
Lancer au marbre	Manette droite ↓
Lancer vers l'intercepteur	Manette droite + touche L1
Feinte de lancer	Manette droite (même touche que pour le lancer sélectionné)
Définir la vitesse du lancer	Manette droite (maintenir la direction du lancer pour définir la vitesse)

COMMANDES

COMMANDES PAR DÉFAUT DU COUREUR – VOL ET ÉLOIGNEMENT

Cibler le coureur	Manette gauche (pointer en direction de l'emplacement du coureur)
S'éloigner du but, tous les coureurs	Touche L1
S'éloigner du but, coureur individuel	Manette gauche + touche L1
Faire demi-tour, tous les coureurs	Touche R1
Faire demi-tour, coureur individuel	Manette gauche + touche R1
Voler, tous les coureurs	Touche L2
Voler un but, coureur individuel	Manette gauche + touche L2
Voler un but rapidement, coureur individuel	Touche L2 (maintenir enfoncée et relâcher au moment souhaité)

COMMANDES

COMMANDES PAR DÉFAUT DU COUREUR

Cibler le coureur	Manette gauche (pointer en direction de l'emplacement des coureurs)
Avancer, tous les coureurs	Touche L1
Avancer, coureur individuel	Manette gauche + ICÔNE
Faire demi-tour, tous les coureurs	Touche R1
Faire demi-tour, coureur individuel	Manette gauche + ICÔNE
Arrêter le coureur	Touche R2

COMMANDES CLASSIQUES DU COUREUR – VOL ET ÉLOIGNEMENT

Vol en file d'attente vers le 2e but	Touche ◎ (maintenir) + touche L2 (maintenir rapidement)
Vol en file d'attente vers le 3e but	Touche △ (maintenir) + touche L2 (appuyer rapidement)
Vol en file d'attente au marbre	Touche ▢ (maintenir) + touche L2 (appuyer rapidement)
Vol manuel vers le 2e but	Touche ◎ (maintenir) + touche L2 (maintenir simultanément)
Vol manuel vers le 3e but	Touche △ (maintenir) + touche L2 (maintenir simultanément)

COMMANDES

Vol manuel au marbre	Touche ▢ + touche L2 (maintenir simultanément)
Éloigner un coureur individuel du 1er but	Touche ◯ (maintenir) + touche L1
Faire revenir un coureur individuel au 1er but	Touche ◯ (maintenir) + touche R1
Éloigner un coureur individuel du 2e but	Touche △ (maintenir) + touche L1
Faire revenir un coureur individuel au 2e but	Touche △ (maintenir) + touche R1
Éloigner un coureur individuel du 3e but	Touche ▢ (maintenir) + touche L1
Faire revenir un coureur individuel au 3e but	Touche ▢ (maintenir) + touche R1

COMMANDES CLASSIQUES DU COUREUR

Avancer, tous les coureurs	Touche L1
Faire demi-tour, tous les coureurs	Touche R1
Arrêter le coureur	Touche R2
Avancer du 1er au 2e but	Touches ◯ + ↑
Avancer du 1er au 3e but	Touches ◯ + ←
Avancer du 1er but au marbre	Touches ◯ + ↓
Avancer du 2e au 3e but	Touches △ + ←

COMMANDES

Avancer du 2e but au marbre	Touches △ + ↓
Avancer du 3e but au marbre	Touches ▢ + ↓

COMMANDES DE GLISSADE

Droit au but, les pieds en avant	Manette droite ↓
Droit au but, la tête la première	Manette droite ↑
Mouvement vers la gauche	Manette droite ←
Mouvement vers la droite	Manette droite →
Mouvement large vers la droite, les pieds en avant (marbre)	Manette droite ↓/→
Mouvement large vers la droite, la tête la première (marbre)	Manette droite ↑/→
Casser le double jeu (en situation de double jeu, au 2e but)	Manette droite ↓

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Prendre à contre-pied au 1er but	Touches L2 + ▢
Prendre à contre-pied au 2e but	Touches L2 + ✕
Prendre à contre-pied au 3e but	Touches L2 + ◯
Déplacement classique	Touche L2 + ICÔNE DE BUT (appuyer rapidement deux fois)

COMMANDES

Déplacement rapide	Touche L2 + ICÔNE DE BUT (appuyer rapidement)
Déplacement trompeur	Touche L2 + ICÔNE (maintenir enfoncée)
Observer le coureur	Touche L2
Descendre du monticule (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)	Touche L1
Placer la balle dans la zone	Manette gauche
Lancer la balle	Touche ⊗
Pas de côté lors d'un lancer (uniquement lorsque les coureurs sont sur les buts)	Touches R2 + ⊗
Demander un appel API (demander au receveur d'annoncer le lancer)	Touche R2

COMMANDES DE JEU AU CHAMP AVANT LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Déplacer le joueur	Manette gauche/touches directionnelles
Appel à retrait-surprise (lorsqu'un coureur est couvert)	Touche L2 + ICÔNE
Contrôler la caméra	Manette droite
Activer la vue à la 3e personne	Touche R1

COMMANDES

COMMANDES DE JEU AU CHAMP APRÈS LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Lancer vers le 1er but	Touche ▢
Lancer vers le 2e but	Touche ⊗
Lancer vers le 3e but	Touche ◯
Lancer au marbre	Touche △
Lancer vers l'intercepteur	Touche L1
Feinte de lancer	ICÔNE (même touche que pour le lancer sélectionné)
Déplacer le joueur	Manette gauche/ touches directionnelles
Observer la zone de réception	Touche R3
Attraper la balle (seulement si l'option Réception manuelle est activée)	Touche L2
Sauter	Touche R1
Plonger	Touche R2

COMMANDES D'ANNONCE DU RECEVEUR (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Sélectionner le type de lancer 1	Touche ⊗
Sélectionner le type de lancer 2	Touche ◯
Sélectionner le type de lancer 3	Touche △

COMMANDES

Sélectionner le type de lancer 4	Touche □
Sélectionner le type de lancer 5	Touche R1
Lancer hors cible	Touches L1 + ✕
But sur balles intentionnel	Touches L1 + ○
Annoncer l'emplacement du lancer/ déplacer le gant	Manette gauche/manette de détection de mouvements (pointer l'emplacement dans la zone)
Confirmer la sélection de lancer	Touche ✕/Move
Annuler la sélection de lancer	Touche R2

COMMANDES ANALOGIQUES DU COUREUR AVANT LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Réduire l'avance	Touche L1 (appuyer rapidement)
Augmenter l'avance	Touche R1 (appuyer rapidement)
Faire demi-tour	Manette gauche ←/↓
Se pencher en arrière	Touche L1 (maintenir)
Se pencher en avant	Touche R1 (maintenir)
Voler un but	Manette gauche →/↑
Contrôler la caméra	Manette droite

COMMANDES

COMMANDES ANALOGIQUES DU COUREUR APRÈS LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Faire revenir le coureur	Manette gauche ↓
Faire avancer le coureur	Manette gauche ↑
Arrêter le coureur	Touche R2
Revenir au 1er but	Touches L2 + ○
Envoyer au 2e but	Touches L2 + △
Envoyer au 3e but	Touches L2 + □
Avancer jusqu'au marbre	Touches L2 + ✕
Activer la caméra de diffusion	Touche L2 (maintenir)
Observer l'instructeur de buts	Touche L1 (maintenir)
Observer la balle	Touche R1 (maintenir)

COMMANDES

TOUCHES DU COUREUR AVANT LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Faire demi-tour/revenir	Touche L1
S'éloigner du but	Touche R1
Voler un but	Touche R2
Contrôler la caméra	Manette droite

TOUCHES DU COUREUR APRÈS LE LANCER (RTTS ET VERROUILLER UN JOUEUR)

Faire revenir le coureur	Touche L1
Faire avancer le coureur	Touche R1
Arrêter le coureur	Touche R2
Revenir au 1er but	Touches L2 + ○
Envoyer au 2e but	Touches L2 + △
Envoyer au 3e but	Touches L2 + □
Avancer jusqu'au marbre	Touches L2 + ⊗
Observer l'instructeur de buts	Manette gauche ➡
Observer la balle	Manette gauche ⬅

COMMANDES

COMMANDES AU BÂTON (MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS)

Élan	Agiter la manette de détection de mouvements (puissance déterminée par la vitesse d'élan)
Élan retenu	Agiter la manette de détection de mouvements (arrêter l'élan avant de confirmer)
Amorti sacrifice	Touche ⊘ (appuyer en avance)
Amorti accéléré	Touche ⊘ (appuyer tardivement)
Historique du lancer et estimation du lancer	Touche T
Estimer le type de lancer	Touche T + ICÔNE
Estimer la zone de lancer	Touche T (pointer l'emplacement dans la zone)

COMMANDES AU LANCER (MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS)

Placer la balle dans la zone	Pointer l'emplacement dans la zone avec la manette de détection de mouvements
Définir l'emplacement	Touche ⊘
Commencer le lancer/Lancer	Touche T (maintenir enfoncée pendant le mouvement du lancer)

COMMANDES

Définir la vitesse	Manette de détection de mouvements (puissance déterminée par la vitesse du bras)
Définir le moment du lancer	Touche T (moment du lancer synchronisé avec le compteur)
Lancer hors cible	Touches T + ✕
But sur balles intentionnel	Touches T + ◎
Déplacement trompeur	Manette de détection de mouvements + touche Ⓜ (coup lent vers le but)
Déplacement rapide	Manette de détection de mouvements + touche Ⓜ (coup rapide ver le but)
Descendre du monticule	Touche △

COMMANDES DE JEU AU CHAMP (MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS)

Jouer au champ/attraper la balle	Touche T (maintenir et relâcher au bon moment)
Lancer vers le but	Manette de détection de mouvements + touche T (donner un coup vers le but et relâcher la touche T)
Définir la puissance du lancer	Manette de détection de mouvements (la puissance du lancer dépend de la vitesse du coup)

COMMANDES

Lancer vers l'intercepteur	Manette de détection de mouvements + touche Ⓜ (maintenir pendant le mouvement de lancer)
Annuler le lancer	Touche T (appuyer à nouveau avant le départ de la balle)

COMMANDES DU COUREUR (MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS)

Cibler le coureur	ICÔNE DE BUT
S'éloigner du but, coureur individuel	ICÔNE + manette de détection de mouvements (mouvement vers la gauche)
Faire demi-tour, coureur individuel	ICÔNE + manette de détection de mouvements (mouvement vers la droite)
Voler un but, coureur individuel	ICÔNE + manette de détection de mouvements (mouvement circulaire)
Avancer, tous les coureurs	Manette de détection de mouvements (mouvement circulaire)
Faire demi-tour, tous les coureurs	Manette de détection de mouvements (mouvement horizontal)
Arrêter le coureur au prochain but	Manette de détection de mouvements (interrompre le mouvement circulaire)
Arrêter le coureur immédiatement	Touche T

NOUVEAUTES DE MLB® THE SHOW™



Grâce à de nombreuses fonctionnalités et améliorations inédites, *MLB® 15 The Show™* vous permet de vivre la Ligue majeure de baseball comme si vous y étiez! Plus accessible et immersif, il vous récompense également davantage selon votre progression et vos résultats.

RÉCOMPENSES UNIVERSELLES

Tous les modes de jeu de MLB® 15 The Show™ rapportent autant et vous permettent de gagner des récompenses universelles. Jouez au mode de votre choix pour gagner diverses récompenses (cartes de baseball virtuelles, équipements sous licence (voir ci-dessous), parrainage de marques, etc.)!

ÉQUIPEMENTS SOUS LICENCE

Pour récompenser vos efforts en tant que directeur général et sur le terrain, et renforcer votre immersion dans le monde de la Ligue majeure de baseball, *MLB® 15 The Show™* intègre pour la première fois des équipements sous licence. Gagnez des bâtons, des gants de joueur de champ, des gants de frappeur et des chaussures à crampons de marque pour améliorer les capacités de vos joueurs en mode Road to the Show™ (En route vers



la rencontre) et Dynastie Diamant. Vous pouvez également acquérir des sponsors pour votre Équipe professionnelle. Consultez ces objets de marque précieux dans votre Inventaire.

LEGENDS

Grâce à un partenariat avec l'association des anciens joueurs de la Ligue majeure de baseball, vous pouvez désormais sélectionner 30 joueurs de légende dans *MLB® 15 The Show™*. Créez une équipe MLB complète en mode Dynastie Diamant pour débloquer l'ancien joueur emblématique de cette équipe. Il existe un joueur de légende par équipe. Vous pouvez l'ajouter à votre équipe Dynastie Diamant en trouvant ou en débloquant la carte correspondante, ou utiliser tous vos joueurs de légende en mode Équipe professionnelle.

SAUVEGARDES ANNUELLES

La fonction Sauvegarde annuelle vous permet de reprendre votre partie en mode Équipe professionnelle, Saison, Road to the Show™ (En route vers la rencontre) là où vous l'aviez laissée l'an passé. Grâce à cette fonctionnalité, les acheteurs de *MLB® 14 The Show™* pourront importer directement leurs fichiers de sauvegarde des modes Équipe professionnelle, Saison et Road to the Show (En route vers la rencontre) dans *MLB® 15 The Show™*.

UNE EXPÉRIENCE AUTHENTIQUE





Grâce à ses mécaniques de jeu et ses graphismes améliorés, *MLB® 15 The Show™* vous fera vivre le baseball comme jamais. La nouvelle intelligence artificielle influence le comportement offensif et défensif des joueurs sur le terrain. Les joueurs de champ extérieur se déplacent de façon plus réaliste lorsqu'ils cherchent à attraper la balle. La vitesse des coureurs et des joueurs défensifs a été revue afin d'équilibrer la difficulté des différents modes. Les commandes analogiques de l'élan ont été simplifiées et la physique de la balle a été améliorée pour renforcer le réalisme des séquences au bâton.

Au niveau visuel, le nouveau système d'éclairage de jour et de nuit est disponible dans tous les modes de jeu et confère un aspect photoréaliste à l'ensemble. Enfin, chaque joueur sur le terrain montre désormais ses émotions et son individualité grâce aux expressions faciales, aux séquences spéciales dans l'abri des joueurs et à de nouvelles animations de victoire pour les équipes et les joueurs.

INTERFACE DE FRAPPE ORIENTÉE

La nouvelle interface de frappe orientée vous permet d'orienter votre frappe en temps réel lors de l'élan. Préparez le bâton dans la direction dans laquelle vous souhaitez renvoyer la balle, puis inclinez la manette gauche pour influencer sa trajectoire lors de la frappe. Étudiez les atouts des différents frappeurs pour tirer pleinement parti de chaque situation de lancer.

REMARQUE : si vous n'inclinez pas la manette gauche lors de l'élan, l'ancienne interface de frappe synchronisée s'affichera. Le choix vous appartient!

NOUVEAU SYSTÈME DE PAS DE CÔTÉ

Effectuez un pas de côté lors d'un lancer pour contrer les lanceurs lents et les coureurs qui effectuent de grands sauts. Ce « jeu dans le jeu » rajoute une dimension tactique qui peut s'avérer payante.

SYSTÈME DE REMISE EN JEU INSTANTANÉE

Suivez le fonctionnement actuel de la Ligue majeure de baseball grâce au nouveau système de remise en jeu instantanée. Cette fonctionnalité exploite les protocoles de remise en jeu instantanée de la MLB et vous permet de rejouer certaines actions pour tenter de changer le cours du match.

MENU PRINCIPAL



MODES DE JEU

Êtes-vous prêt à tester vos aptitudes sur le terrain ou derrière votre bureau? Lorsque vous lancez *MLB® 15 The Show™* pour la première fois, le menu Modes de jeu s'affiche à l'écran et vous propose de démarrer un match ou une saison. Que vous choisissiez de chausser vos crampons sur le terrain ou de façonner l'avenir de votre équipe derrière le bureau du directeur général, vous vivrez la Ligue majeure de baseball comme jamais auparavant.

À VOUS DE JOUER

Participez à un match de baseball et tentez de remporter une victoire éclatante sur le terrain. Vous aurez notamment accès aux modes suivants : Match diffusé, Rencontre en direct, Match classé en ligne et Match diffusé en ligne.

ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

Glissez-vous dans la peau du directeur général de vos équipes préférées et apprenez à gérer les responsabilités d'un club professionnel de baseball. Vous devrez découvrir de nouveaux talents, repêcher les joueurs de ligue mineure, gérer les contrats, décider des formations sur le terrain et vous assurer d'avoir la meilleure équipe possible sans dépasser votre budget. Vous devrez également superviser chaque entraînement pour préserver la forme de vos joueurs tout au long de la saison. Si vous avez déjà créé une équipe professionnelle dans *MLB® 14 The Show™*, vous pouvez reprendre votre partie sans tout recommencer grâce à la nouvelle fonctionnalité de sauvegardes annuelles.

DYNASTIE DIAMANT

Dynastie Diamant mêle habilement gestion d'équipe et tournois en ligne. Cette année, Dynastie Diamant revient à l'essentiel. Le nombre de systèmes a été considérablement réduit afin d'améliorer l'accessibilité et de faciliter la gestion. Grâce au nouveau système de collections, les joueurs peuvent désormais créer une équipe Dynastie Diamant en toute simplicité dans n'importe quel mode de *MLB® The Show*. Créez votre propre équipe avec un joueur personnalisé pouvant occuper tous les postes, et entourez-vous de joueurs actuels de la Ligue majeure de baseball.

ROAD TO THE SHOW™ (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Incarnez un joueur de la MLB et tentez de vous qualifier pour la Ligue majeure dans ce mode solo. Road to the Show (En route vers la rencontre) vous permet de créer votre joueur de A à Z ou à partir d'un joueur actuel de la Ligue majeure, puis d'entamer votre carrière sur le terrain. Si vous le souhaitez, vous pouvez également continuer votre partie de *MLB® 14 The Show™* grâce à la fonction de sauvegardes annuelles de *MLB® 15*.

DÉFIS COMMUNAUTAIRES

Créez un Défi communautaire pour le partager avec d'autres joueurs ou parcourez les défis créés par la communauté. Lors de la création, sélectionnez votre équipe, le stade de la rencontre, l'ambiance et les règles détaillées du match. Vous pouvez publier votre Défi après l'avoir relevé. Les autres utilisateurs pourront ensuite participer à votre Défi communautaire et gagner des Talons, une devise virtuelle utilisée dans plusieurs modes de jeu.

MINI-MODES

Les mini-modes vous permettent de vous exercer ou de relever des défis rapides. Participez à l'Entraînement pour affiner votre technique, entamez l'Après-saison pour tenter de décrocher votre place aux World Series, participez à un Home Run Derby™ ou relevez le Défi de la semaine.

REMARQUE : le mode Home Run Derby™ vous permet de jouer en ligne avec d'autres joueurs sur les systèmes PlayStation®3, PlayStation®4 et PlayStation®Vita grâce à la fonction Cross-Play.

VESTIAIRE

INVENTAIRE

Affichez votre inventaire. Pour la première fois dans la série *MLB® The Show*, vous pouvez ajouter des équipements de grandes marques du baseball dans votre inventaire! Vous pouvez gagner ces équipements en jouant à un mode ou gagner un objet bonus quotidien en vous connectant régulièrement. Vous pouvez également acheter des objets sur le marché grâce aux Talons gagnés en jouant ou achetés dans la Boutique.

COLLECTION DE CARTES

Parcourez votre collection de cartes virtuelles remportées dans les différents modes de jeu.

GESTION DES PAQUETS

Gérez les paquets de joueurs et d'objets que vous avez remportés en jouant à *MLB® 15 The Show™*.

BOUTIQUE

La Boutique vous permet de renforcer et d'améliorer vos joueurs en un clin d'œil dans tous les modes. Achetez des Talons et utilisez-les pour acquérir du contenu inédit dans certains modes. Vous pouvez échanger vos Talons contre des points d'entraînement Road to the Show (En route vers la rencontre), des fonds supplémentaires pour le budget de votre équipe professionnelle, des paquets de cartes à collectionner, des objets sur le Marché communautaire ainsi que des Défis communautaires.

MARCHÉ COMMUNAUTAIRE

Consultez les objets proposés par la communauté des joueurs de *MLB® 15 The Show™* et découvrez les objets achetés ou mis en vente par d'autres utilisateurs actifs. Le Marché communautaire vous permet d'échanger vos Talons contre des cartes, des équipements et des sponsors.

COMMUNAUTÉ

SALLES DE JEU

Parcourez les salles de jeu et disputez des matchs en ligne avec des adversaires qui partagent votre niveau ou vos préférences en matière de jeu. Chaque salle de jeu vous permet de discuter avec d'autres utilisateurs, de consulter leur profil et d'afficher leur historique de jeu. Vous avez également la possibilité de sélectionner votre adversaire en ligne et de lui proposer un match.

CLASSEMENTS

Consultez les classements en ligne et découvrez votre position. Appuyez sur la touche △ pour régler les paramètres du classement affiché (afficher uniquement le classement de la semaine, afficher le classement de votre équipe préférée, etc.) Enfin, appuyez sur la touche □ pour consulter le classement de vos amis.

RÉSERVES

Accédez à la Réserve de joueurs, la Réserve de listes de joueurs, la Réserve de curseurs et la Réserve de logos.

HISTORIQUE DE JEU

L'historique de jeu *MLB® 15 The Show™* retrace votre parcours et vos prouesses.

ANNONCES

Consultez les dernières annonces de l'équipe de développement de *MLB® 15 The Show™* pour vous tenir au courant de l'actualité du jeu.

MÉDIAS

Prenez le pouls de la Ligue majeure de baseball. Visitez le site officiel MLB.com pour lire les articles les plus populaires sur le monde du baseball ou suivez le compte Twitter de la MLB pour consulter les derniers gazouillis des joueurs de la MLB®.

OPTIONS

UTILITAIRE DE DONNÉES

Ce menu vous permet de sauvegarder votre partie, de charger une partie sauvegardée ou de sauvegarder votre liste de joueurs active. Vous pouvez également supprimer des sauvegardes.

PARAMÈTRES D'UTILISATION

Ce menu vous permet de régler les options liées aux mécaniques de jeu, à la présentation, au son/à l'affichage et aux modes. Désignez votre équipe préférée et réglez le niveau de difficulté pour adapter l'expérience MLB à votre niveau et à vos objectifs.

CRÉER ET MODIFIER

Ce menu vous permet de créer votre propre joueur dans *MLB® 15 The Show™*. Vous pouvez également modifier sa position, ses accessoires, sa musique, ses attributs, etc.

COMMANDES DU JEU

Consultez les commandes du jeu pour donner le meilleur de vous-même et gagner une longueur d'avance sur le terrain.

GESTION DES LISTES DE JOUEURS

Sélectionnez une équipe pour afficher les Transferts de joueurs, les Formations et les Rotations de lanceurs et gérez les listes en important et en transférant des joueurs à votre guise. Utilisez la fonction Rechercher un joueur pour trouver le joueur de votre choix. Servez-vous des 30 critères de recherche disponibles pour trier les joueurs selon leurs statistiques, leurs attributs ou leurs compétences.

BANDE-SON DE LA RENCONTRE

Personnalisez la bande-son et les effets sonores du jeu pour créer votre propre expérience *MLB® 15 The Show™*. Sélectionnez JUKE-BOX pour afficher la Liste des chansons et ajouter les titres de votre choix à votre liste de lecture, ou sélectionnez CRÉER UNE LISTE DE LECTURE pour importer vos propres titres dans le juke-box. Vous pouvez également modifier les clips musicaux de certains joueurs, définir les musiques, les chants et les cris de votre choix pour une équipe ou un joueur donné, ou importer vos propres chants et cris dans le jeu.

REMARQUE : lorsque vous parcourez les menus de *MLB® 15 The Show™*, appuyez rapidement sur la touche R3 pour passer à la chanson suivante et maintenez la touche R3 pour afficher le nom du titre et l'artiste diffusé.

CREDITS

Consultez les crédits pour connaître l'équipe à l'origine de *MLB® 15 The Show™*.

MENU RAPIDE

Appuyez sur la touche [SELECT] pour afficher le Menu rapide lorsque vous parcourez le Menu principal ou le menu d'un mode de jeu. Ce menu vous permet d'afficher votre Profil universel, de découvrir les différentes touches de raccourci dans la section Aide, de consulter votre boîte de réception, d'afficher les Défis en cours et votre Liste d'amis lorsque vous êtes connecté au PSN℠ et d'accéder à la Boutique, où vous pourrez utiliser les Talons gagnés en jouant au jeu.

THE SHOW™ LIVE (RENCONTRES EN DIRECT)

The Show™ Live (Rencontres en direct) est un mode de diffusion dynamique qui affiche les face à face, les formations et les lanceurs partants en utilisant des données réelles de la MLB. Vivez la Ligue nationale de baseball comme jamais auparavant! Participez à un match récent, écoutez les commentateurs évoquer les dernières actualités de la MLB et profitez de statistiques à jour sur les joueurs et les équipes. Jouez les matchs du jour ou tournez les pages du calendrier pour revivre vos matchs préférés de l'année.

DÉMARRAGE

Le menu The Show™ Live (Rencontres en direct) comprend un calendrier résumant tous les matchs de la saison. Le score et la liste des frappeurs sont affichés en surbrillance dans le volet de droite. Sélectionnez un match et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix. Choisissez l'équipe que vous souhaitez contrôler, réglez le niveau de difficulté et ajustez votre uniforme avant de lancer la partie.

Appuyez sur la touche START à tout moment pour accéder au menu Pause. Ici, vous pouvez enregistrer vos séquences préférées, consulter les statistiques des joueurs, afficher les remplacements, changer de côté, lire le résumé du match, réviser les commandes, accélérer le défilement de la rencontre, etc.

Une fois la rencontre terminée, l'écran d'Après-match affiche les temps forts, le meilleur joueur, le sommaire officiel, l'analyse du lanceur et du frappeur et le journal du match.

FRÉQUIPE PROFESSIONNELLE



Gérez une ou plusieurs de vos équipes de baseball préférées et tentez de les mener jusqu'à la victoire au fil de la saison! Vous serez notamment chargé de repérer et de repêcher des joueurs talentueux, de préparer des entraînements spécialisés visant à développer les compétences clés, de recruter et de licencier le personnel et de gérer le budget. Si vous avez déjà joué à ce mode dans *MLB® 14 The Show™*, vous pouvez importer votre sauvegarde et reprendre votre partie là où vous l'aviez laissée.

REMARQUE : votre budget sera calculé en fonction du rapport victoires/défaites de votre équipe. Si vous voulez de gros moyens, assurez-vous de gagner un maximum de matchs!

La qualité de votre équipe professionnelle dépendra entièrement de vos choix en matière de sélection et d'entraînement. Vos joueurs et votre budget évolueront au fil de votre progression. Vous devrez prendre ces changements en compte et ajuster votre stratégie pour continuer à vous améliorer.

DÉMARRAGE

Lorsque vous lancez le mode Équipe professionnelle pour la première fois, les équipes à gérer apparaissent à droite de l'écran et les renseignements correspondants sont affichés à gauche. Faites défiler les équipes à l'aide de la manette gauche et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix. Sélectionnez Paramètres d'utilisation à

l'aide de la manette droite. Sélectionnez la ou les équipes que vous souhaitez gérer, puis appuyez sur la touche START pour continuer.

Sur l'écran suivant, vous pourrez gérer les options Repêchage de rêve, Forcer les échanges et Frappeur désigné, entre autres. Vous avez également la possibilité de recruter les 30 joueurs légendaires lors de la création de votre équipe professionnelle ou de les ajouter à votre réserve de joueurs grâce à l'option Repêchage de rêve.

Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur la touche ⊗ pour accéder au menu Équipe professionnelle et démarrer votre carrière de directeur général!

NOUVEAUTÉS DU MODE ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

OBJECTIFS DU DIRECTEUR GÉNÉRAL

Vos résultats en tant que directeur général influencent les offres d'emploi que vous recevez et le budget de repêchage dont dispose votre équipe. En mode Équipe professionnelle, sélectionnez OBJECTIFS DU DIRECTEUR GÉNÉRAL dans le volet Accueil pour afficher les sections Évaluation du directeur général, Renseignements budgétaires et Historique récent. Pour atteindre vos objectifs de directeur général, consultez la section Attentes du propriétaire et assurez-vous de répondre aux attentes (ex : se qualifier pour l'Après-saison).

SPONSORS

Les sponsors permettent d'augmenter le budget de votre équipe en fonction des résultats obtenus. Sélectionnez SPONSORS dans le volet Accueil pour afficher et attribuer les sponsors disponibles. Par exemple, sélectionnez le volet SPONSOR - ENTRÉE D'UN NOUVEAU FRAPPEUR et appuyez sur la touche ⊗ pour faire défiler les sponsors intéressés par ce créneau. Mettez un sponsor en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour le sélectionner. Vous recevrez alors une commission publicitaire selon vos résultats et vos statistiques. Étudiez attentivement les atouts de vos joueurs pour prendre la meilleure décision!

MENU ÉQUIPE PROFESSIONNELLE



Le menu Équipe professionnelle vous permet de participer à des matchs, d'entraîner vos joueurs, de recruter des talents, etc. Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour faire défiler les écrans : Accueil, Ligue, Effectifs, Équipe et Options.

ACCUEIL

Jouez ou simulez votre prochain match, affichez le Calendrier, consultez les Nouvelles de la ligue et entraînez vos joueurs. *MLB® 15 The Show™* comprend deux nouvelles options : Objectifs du directeur général et Sponsors.

LIGUE

Affichez les Classements, les Premiers de la ligue, les Acquisitions, la Liste des blessés, les Récompenses, les Statistiques et les Transactions pour vous tenir au courant du classement de votre équipe dans la Ligue majeure de baseball.

ÉQUIPE

Gérez votre liste de joueurs, vos Formations, vos Échanges, vos Rotations de lanceurs et vos Contrats. Ce menu vous permet de prendre des décisions importantes qui reflètent vos talents de gestionnaire lorsque vos joueurs sont sur le terrain.

OPTIONS

Sauvegardez la partie, chargez ou effacez vos sauvegardes grâce à l'Utilitaire de données. Ce menu vous permet également d'accéder aux Paramètres d'utilisation, de télécharger votre partie sur le Cloud, de consulter les commandes du jeu, de régler les curseurs ou de modifier la bande-son de la rencontre.

ÉQUIPE PROFESSIONNELLE EN LIGNE

Développez votre équipe professionnelle en ligne dans le mode Équipe professionnelle en ligne.

Grâce aux nombreuses options de création (nombre d'équipes, durée de la saison, options d'échange, etc.) et de gestion intégrées, le mode Équipe professionnelle en ligne vous permet de défier vos amis, vos rivaux et des adversaires contrôlés par l'ordinateur lors des World Series tout au long de la saison.

DYNASTIE DIAMANT

Dynastie Diamant est un jeu de cartes de baseball fictif qui vous permet de créer et de personnaliser votre propre équipe. Affrontez d'autres joueurs ou l'ordinateur pour tenter de créer la meilleure équipe de tous les temps!

Dans *MLB® 15 The Show™*, le mode Dynastie Diamant revient à l'essentiel. Le nombre de systèmes a été considérablement réduit afin d'améliorer l'accessibilité et de faciliter la gestion. Grâce au nouveau système de collections, les joueurs peuvent désormais créer une équipe Dynastie Diamant en toute simplicité dans n'importe quel mode de *MLB® The Show*.

ROAD TO THE SHOW™ (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)





Chaussez les crampons d'un joueur de la MLB et faites-le entrer en ligue majeure dans le mode Road to the Show™ (RTTS, En route vers la rencontre). Ce mode solo vous plonge au cœur l'action et vous permet de gravir progressivement les échelons du baseball, des ligues mineures aux World Series, en prouvant vos capacités sur le terrain.

Chaque match affiche des graphismes et des prises de vue réalistes. Le système audio reproduit fidèlement l'ambiance sur le terrain et vous permet d'entendre les bruits de la foule, les cris des joueurs et les autres effets sonores perçus par votre joueur. Ressentez l'excitation de la découverte lors de votre premier match et fêtez vos victoires en fin de saison!

DÉMARRAGE



Pour démarrer une nouvelle carrière, choisissez une liste de joueurs et sélectionnez un véritable joueur de la MLB ou créez un nouveau joueur de toutes pièces. Si vous choisissez un joueur existant, vous ne pourrez pas retoucher ses compétences, ses animations exclusives, ses accessoires, ni son aspect physique. Si vous créez votre propre joueur, vous pourrez définir tous ces éléments (son poste principal, son aspect physique, etc.) à votre guise.

Disputez trois matchs de démonstration pour impressionner les recruteurs et tenter de décrocher une place en sélection. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez être sélectionné dès la première ronde. Dans le cas contraire, vous serez relégué au bas du classement. Si vous êtes mécontent de vos résultats, vous pouvez choisir de retourner sur les bancs de l'école pour rejouer les trois matchs de démonstration et tenter d'impressionner les recruteurs à nouveau!

CONTRAT DE LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

EN ACHETANT, EN TÉLÉCHARGEANT OU EN UTILISANT CE PRODUIT LOGICIEL (« LE LOGICIEL »), VOUS ACCEPTEZ IMPLICITEMENT LES TERMES DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL (« LICENCE »). Si vous n'acceptez pas les termes de la présente Licence, vous ne devez pas acheter, télécharger ou utiliser le Logiciel.

Veuillez prendre connaissance de l'intégralité de la présente Licence, qui régit votre utilisation du Logiciel. La présente Licence est entre l'éditeur du Logiciel (le « Concédant ») et vous-même (« Vous »). L'identité du Concédant figure sur l'emballage des produits physiques (par exemple, sur le boîtier contenant le disque Blu-ray du jeu) ou sur la page Web de la boutique en ligne en ce qui concerne les produits téléchargeables (par exemple, la page Web des jeux de PlayStation®Store). La présente Licence s'applique à Vous et au Concédant, sauf si Vous et le Concédant concluez une Licence distincte et valide, auquel cas les termes de cette Licence distincte prévaudront.

Si le Concédant est Sony Computer Entertainment America LLC (« SCEA »), cette Licence est entre Vous et SCEA. Si le Concédant n'est pas SCEA, alors (a) le Concédant, et non SCEA, est seul responsable du Logiciel; et (b) SCEA est un tiers bénéficiaire de cette Licence, ce qui signifie que SCEA a le droit de faire appliquer les termes de la Licence contre Vous.

REMARQUE – SI VOUS ÊTES RÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS OU D'UN PAYS D'AMÉRIQUE DU NORD, D'AMÉRIQUE DU SUD OU D'AMÉRIQUE CENTRALE, ET DANS LA MESURE PERMISE PAR LES LOIS APPLICABLES, LA PRÉSENTE LICENCE MENTIONNE DANS LA SECTION 6 UNE DISPOSITION EXÉCUTOIRE EN MATIÈRE DE RENONCIATION À TOUT ARBITRAGE ET À TOUT RECOURS COLLECTIF QUI AFFECTE VOS DROITS EN VERTU DU PRÉSENT ACCORD ET VIS-À-VIS DE TOUT « LITIGE » (TEL QUE DÉFINI DANS LA SECTION 6) ENTRE VOUS ET UNE ENTITÉ SONY (TELLE QUE DÉFINIE DANS LA SECTION 6). VOUS AVEZ LE DROIT DE REFUSER LA DISPOSITION EXÉCUTOIRE EN MATIÈRE DE RENONCIATION À TOUT ARBITRAGE ET À TOUT RECOURS COLLECTIF TELLE QU'ELLE EST DÉCRITE DANS LA SECTION 6.

1. OCTROI DE LA LICENCE – Le Logiciel vous est cédé sous licence, et non vendu. Si vous installez le Logiciel, le Concédant vous accorde une Licence limitée et non exclusive d'utilisation du Logiciel à des fins personnelles sur un système PlayStation® tel que PlayStation®4, PlayStation®3, PlayStation®Vita et/ou PSP® (PlayStation®Portable) et sur tout autre système PlayStation® existant et futur. Logiciel PlayStation®4 uniquement – Le Concédant vous accorde également une Licence limitée et non exclusive d'utilisation du bouton Partager pour répliquer ou diffuser en continu les sorties audio et vidéo du Logiciel vers des services de sociétés tierces pris en charge par le système PlayStation®4 (dans les cas où le Logiciel prend en charge l'utilisation du bouton Partager et où le Concédant dispose des droits nécessaires pour vous autoriser à enregistrer, modifier et partager les contenus du Logiciel. Cette licence limitée et non exclusive vous autorise également à enregistrer certaines parties des contenus du Logiciel sur le système PlayStation®4 et à utiliser les outils de ce système pour modifier ces enregistrements. Tous droits relatifs au Logiciel qui ne vous sont pas accordés explicitement par cette Licence sont réservés par le Concédant, y compris les droits à toute propriété intellectuelle associée au Logiciel. La présente Licence ne vous autorise pas à, et vous convenez de ne pas (a) louer, louer à bail ou concéder le Logiciel en sous-licence ou encore mettre le Logiciel à la disposition d'autres utilisateurs dans un réseau ; (b) modifier, adapter, traduire, analyser par rétro-ingénierie, décompiler ou désassembler le Logiciel ; ni (c) créer des produits dérivés du Logiciel ; ou (d) copier, rendre public ou diffuser le Logiciel de manière non autorisée.

2. MISES À JOUR ET DISPONIBILITÉ DES SERVEURS EN LIGNE – La présente Licence s'applique également à toutes les mises à jour du Logiciel. Le Concédant peut, par une mise à jour automatique ou autres, modifier le Logiciel à tout moment pour quelque raison que ce soit. Si le Logiciel utilise des serveurs en ligne, le Concédant ne prend aucun engagement quant au maintien de la disponibilité de ces serveurs.

3. CONNEXION INTERNET – Certaines fonctions du Logiciel peuvent exiger une connexion Internet, dont vous devez assumer la responsabilité. S'agissant du téléchargement et de l'utilisation du Logiciel à travers ladite connexion Internet, vous demeurez redevable et responsable de tous les coûts et frais facturés par votre fournisseur de services Internet (FAI) en la matière.

4. LIMITATIONS EN MATIÈRE DE GARANTIE, D'AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ ET DE RESPONSABILITÉ – SAUF PAR LES PRÉSENTES, LE LOGICIEL ET TOUS LES SERVICES ASSOCIÉS AU LOGICIEL SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET, DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LES LOIS APPLICABLES, LE CONCÉDANT EXCLUT TOUTE GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE ET DE NON-CONTREFAÇON. SANS LIMITER AUCUNEMENT CE QUI PRÉCÈDE, LE CONCÉDANT NE GARANTIT PAS QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SERA ININTERROMPU OU EXEMPT D'ERREURS, QUE LE LOGICIEL SERA COMPATIBLE AVEC UN AUTRE PRODUIT, OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA CORRECTEMENT SUR TOUS LES TERMINAUX. À SA SEULE DISCRÉTION, LE CONCÉDANT PEUT SE DÉSISTER DU SUPPORT TECHNIQUE DU LOGICIEL À TOUT MOMENT, ET LE CONCÉDANT NE SAURAIT ENCOURIR AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LA SUPPRESSION DE CE SERVICE. LE CONCÉDANT NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE ENVERS VOUS POUR TOUTE BLESSURE PERSONNELLE, DOMMAGE MATÉRIEL, PERTE DE PROFITS, COÛT DES PRODUITS DE REMPLACEMENT, PERTE DE DONNÉES OU TOUTE AUTRE FORME DE DOMMAGES-INTÉRÊTS DIRECTS OU INDIRECTS, ACCIDENTELS, CONSÉCUTIFS OU PUNITIFS RÉSULTANT DE TOUTE CAUSE D'ACTION DÉCOULANT DE OU LIÉS À LA PRÉSENTE LICENCE OU AU LOGICIEL, QU'ILS SURVIENNENT PAR DÉLIT (Y COMPRIS NÉGLIGENCE), PAR CONTRAT, PAR RESPONSABILITÉ STRICTE OU AUTREMENT, ET QUE LE CONCÉDANT AIT ÉTÉ AVISÉ OU NON DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ TOTALE DU CONCÉDANT ENVERS VOUS POUR TOUS DOMMAGES NE SAURAIT DÉPASSER LE MONTANT PAYÉ POUR LE LOGICIEL. SI LE CONCEDANT EST SCEA ET QUE LE LOGICIEL EST ACHETE SUR SUPPORT PHYSIQUE (PAR EXEMPLE, DISQUE BLU-RAY OU CARTE MEMOIRE), SCEA GARANTIT A L'ACHETEUR ORIGINAL DE CE SUPPORT PHYSIQUE QUE LE LOGICIEL NE PRESENTERA AUCUN VICE MATERIEL OU DE FABRICATION PENDANT UNE PERIODE DE 90 JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ORIGINALE. PENDANT CETTE PERIODE DE 90 JOURS, SCEA ACCEPTE DE REPARER OU REMPLACER – A SA SEULE DISCRETION – LE LOGICIEL SCEA CONSIDERE.
POUR RECEVOIR LES INSTRUCTIONS NECESSAIRES A LA REPARATION OU AU REMPLACEMENT DU LOGICIEL SCEA, N'HESITEZ PAS A CONTACTER L'ASSISTANCE

CLIENTELE (VOIR SECTION 7 CI-DESSOUS). CETTE GARANTIE NE SAURAIT S'APPLIQUER (ET SERA ANNULEE) SI LE DEFAUT CONSTATE DANS LE LOGICIEL SCEA A ETE CAUSE PAR DETERIORATION, UTILISATION NON CONVENTIONNELLE, MAUVAIS TRAITEMENT OU NEGLIGENCE. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS CERTAINES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ OU DE GARANTIE, IL EST POSSIBLE QUE CERTAINES OU TOUTES LES EXCLUSIONS ET LIMITATIONS CI-DESSUS NE VOUS CONCERNENT PAS.

5. DIVERS – La présente Licence doit être interprétée dans le cadre des lois de l'État de la Californie applicables aux ententes conclues entièrement dans l'État de la Californie. Si les termes d'arbitrage obligatoire de la Section 6 ne s'appliquent pas ou ne sont pas applicables en cas de Litige, les deux parties devront se soumettre à la juridiction personnelle de la Californie et convenir en outre que ce Litige sera porté devant un tribunal du comté de San Mateo (Californie). Si une quelconque disposition de la présente Licence est tenue comme étant non valide ou inapplicable, en totalité ou en partie, ladite disposition devra être modifiée dans la mesure minimale nécessaire pour la rendre valide et exécutoire, et la validité et l'applicabilité de toutes les autres dispositions de la présente Licence ne sauraient en être affectées. La présente Licence constitue l'intégralité de la Licence entre les parties concernant l'objet des présentes et la présente Licence remplace toutes négociations antérieures faites par écrit et oralement et tous événements contemporains de négociations orales, d'engagements et d'interprétations entre les parties, lesquels événements sont fusionnés dans la présente. Les Sections 4, 5 et 6 sont réputées rester en vigueur après la résiliation de la présente Licence.

SI LE CONCÉDANT EST SCEA, LES SECTIONS 6 ET 7 S'APPLIQUENT.

6. ARBITRAGE INDIVIDUEL OBLIGATOIRE POUR CERTAINS RÉSIDENTS –

a. Les termes suivants de la présente Section 6, dans toute la mesure permise par les lois applicables, s'appliquent à Vous seulement si vous êtes un résident des États-Unis ou d'un pays d'Amérique du Nord, d'Amérique centrale ou d'Amérique du Sud.

b. Le terme « Litige » désigne toute contestation, réclamation ou controverse entre Vous et SCEA ou toute société affiliée de Sony (« Entité Sony ») au sujet de l'utilisation du Logiciel, que le Litige soit fondé sur un contrat, un statut, un règlement, une ordonnance, un délit (y compris fraude, fausse déclaration, incitation frauduleuse ou négligence) ou sur toute autre théorie juridique ou équitable, et il inclut la validité, l'applicabilité ou la portée de la présente Section 6 (à l'exception de l'applicabilité de la clause de renonciation au recours collectif ci-dessous). Le terme « Litige » a le sens le plus large possible pouvant être appliqué.

c. Si vous avez un Litige (autre que ceux décrits ci-dessous comme exclus de l'arbitrage) avec une Entité Sony ou avec les responsables, les directeurs, les collaborateurs ou/et les agents d'une Entité Sony (« Entité Sony adverse ») qui ne peut pas être réglé par la négociation comme requise ci-dessous, Vous et l'Entité Sony adverse devez chercher à régler ce Litige uniquement par voie d'un arbitrage tel que décrit par les termes de la Section 6 et non porter ce Litige en justice. Le terme « Arbitrage » signifie que le Litige sera résolu par un arbitre neutre au lieu d'un juge ou d'un jury de tribunal.

d. VOUS ET L'ENTITÉ SONY CONVENEZ QUE TOUTE RÉCLAMATION DÉPOSÉE PAR VOUS OU PAR UNE ENTITÉ SONY À LA COUR DES PETITES CRÉANCES NE SAURAIT ÊTRE SOUMISE AUX TERMES D'ARBITRAGE TELS QUE DÉCRITS DANS LA PRÉSENTE SECTION 6.

e. SI VOUS NE SOUHAITEZ PAS ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET DE RENONCIATION À UN RECOURS COLLECTIF TELS QUE DÉCRITS DANS LA PRÉSENTE SECTION 6, VOUS DEVEZ AVISER SCEA PAR ÉCRIT DANS LES 30 JOURS DE LA DATE À LAQUELLE VOUS ACCEPTEZ LA PRÉSENTE LICENCE: VOTRE NOTIFICATION ÉCRITE DOIT ÊTRE POSTÉE ET ADRESSÉE À : « SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC, 2207 BRIDGEPOINTE PARKWAY, SAN MATEO, CA 94404 (USA), ATTN: LEGAL DEPARTMENT – WAIVER », ET ELLE DOIT INCLURE : (1) VOTRE NOM, (2) VOTRE ADRESSE, (3) VOTRE IDENTIFIANT DE CONNEXION, LE CAS ÉCHÉANT, ET (4) UNE NOTIFICATION DÉCLARANT CLAIREMENT QUE VOUS NE SOUHAITEZ PAS RÉSOUDRE LES LITIGES AVEC AUCUNE ENTITÉ SONY AU MOYEN D'UN ARBITRAGE.

f. SI VOUS AVEZ UN LITIGE AVEC UNE ENTITÉ SONY, VOUS DEVEZ FAIRE PARVENIR UNE NOTIFICATION ÉCRITE EN CE SENS À L'ADRESSE SUIVANTE : « SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC, 2207 BRIDGEPOINTE PARKWAY, SAN MATEO, CA 94404 (USA), ATTN: LEGAL DEPARTMENT – DISPUTE RESOLUTION », DE MANIÈRE À DONNER À L'ENTITÉ SONY ADVERSAIRE L'OCCASION DE RÉSOUDRE CE LITIGE SIMPLEMENT ET PAR LA NÉGOCIATION.

g. Vous acceptez de négocier la résolution du Litige de bonne foi pendant une période non inférieure à 60 jours après l'avis dudit Litige. Si l'entité Sony adversaire ne résout pas votre Litige dans les 60 jours à compter de la réception de votre avis dudit Litige, Vous ou l'Entité Sony adverse pourrez soumettre votre réclamation à un arbitrage conformément aux termes de la présente Section 6.

h. TOUTE ACTION EN RÉSOLUTION DE LITIGES, QUE CE SOIT PAR ARBITRAGE OU DANS UN TRIBUNAL, DEVRA ÊTRE MENÉE EXCLUSIVEMENT SUR UNE BASE INDIVIDUELLE ET NON DANS LE CADRE D'UN RECOURS COLLECTIF OU D'UNE ACTION PAR REPRÉSENTANTS OU EN QUALITÉ DE MEMBRE NOMMÉ OU NON NOMMÉ D'UNE ACTION EN COLLECTIVITÉ OU EN CONSOLIDATION, PAR REPRÉSENTANTS OU D'UNE ACTION PRIVÉE IMPLIQUANT UN PROCUREUR GÉNÉRAL PRIVÉ, À MOINS QUE VOUS ET L'ENTITÉ SONY ADVERSE CONVENIEZ SPÉCIFIQUEMENT ET PAR ÉCRIT DE PROCÉDER AINSI APRÈS ENGAGEMENT DE L'ARBITRAGE.

i. Si Vous ou l'Entité Sony adverse décidez de résoudre votre Litige par voie d'arbitrage, la partie qui a engagé la procédure d'arbitrage peut l'amorcer auprès de l'American Arbitration Association (« AAA », www.adr.org) ou JAMS (www.jamsadr.com). Si les conditions de la présente Section 6 sont en conflit avec les règles de l'organisation d'arbitrage sélectionnée par les parties, lesdites conditions prévaudront.

j. Aux États-Unis, la loi américaine Federal Arbitration Act (« FAA ») régit l'arbitrabilité de tous les litiges impliquant des échanges commerciaux entre plusieurs états. Toutefois, certaines lois fédérales ou d'état peuvent également s'appliquer au fond du Litige. En ce qui concerne les réclamations inférieures à 75 000 $USD, les « Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes/procédures complémentaires en matière de litiges entre consommateurs » proposées par l'AAA (« Procédures complémentaires ») s'appliqueront y compris en ce qui concerne le barème des honoraires d'arbitrage énoncé dans la Section C-8 desdites procédures complémentaires. En ce qui concerne les réclamations supérieures à 75 000 $USD, les « Commercial Arbitration Rules/règles d'arbitrage commercial » de l'AAA et les barèmes d'honoraires applicables aux procédures ne faisant pas intervenir un recours collectif prévaudront.

k. Les règles de l'AAA sont disponibles sur www.adr.org ou en communiquant au 1-800-778-7879. En outre, si votre réclamation ne dépasse pas 75 000 $USD et que vous avez émis un avis à l'Entité Sony adverse conformément aux descriptions qui précèdent et négocié de bonne foi avec cette Entité, et si l'arbitre décide que vous êtes la partie gagnante de l'arbitrage, vous serez alors en droit de recouvrer les frais raisonnables d'avocat et les frais tels que déterminés par l'arbitre, et ce en complément des droits à recouvrer les mêmes frais dans le cadre des lois fédérales ou/et d'état qui auront été accordés à l'Entité Sony adverse ou à Vous.

l. L'arbitre rendra son jugement par écrit, mais sans avoir à fournir un exposé de ses motifs, à moins que l'une des parties lui en fasse la demande. Ce jugement de l'arbitre sera réputé exécutoire et définitif, à l'exception de tout droit d'appel prévu par la FAA, et il pourra être inscrit dans tout tribunal ayant compétence sur les parties en matière d'application de ce jugement.

m. Vous ou l'Entité Sony adverse pourrez engager l'arbitrage dans le comté de San Mateo, Californie, ou dans votre comté de résidence. Si vous sélectionnez votre comté de résidence, l'Entité Sony adverse sera autorisée à transférer l'arbitrage dans le comté de San Mateo à condition qu'elle accepte de payer les taxes ou les frais supplémentaires que Vous subiriez par suite de ce changement dans l'emplacement fixé par l'arbitre.

n. Si une clause quelconque de la présente Section 6 (autre que la clause de renonciation à un recours collectif ci-dessus) est illégale ou inapplicable, cette clause sera supprimée de la présente Section 6, et le reste de la présente Section

6 conservera l'intégralité de son effet. Si la clause de renonciation à un recours collectif est jugée illégale ou inapplicable, l'intégralité de la présente Section 6 deviendra inapplicable, et le Litige devra être jugé par un tribunal.

o. La présente Section 6 est réputée rester en vigueur après la résiliation de la présente Licence.

7. QUESTIONS, PLAINTES OU RÉCLAMATIONS – Pour toute questions ou réclamation relative au logiciel SCEA, n'hésitez pas à contacter l'Assistance clientèle (https://support.us.playstation.com/app/contact_options).

8. UTILISATION DE PRODUITS NON AGREES PAR SCEA – Il est fortement déconseillé d'utiliser des logiciels, des périphériques ou tout autre produit non agréé par SCEA : vous risquez d'endommager votre système PlayStation et/ou d'annuler la garantie de votre système PlayStation. Seuls les logiciels et périphériques officiels ou cédés sous licence officielle doivent être utilisés avec votre système PlayStation (par exemple, par connexion aux ports de la manette ou à l'aide d'une carte mémoire).

GARANTIEE LIMITÉE

Sony Computer Entertainment America (SCEA) garantit à l'acheteur original de ce produit SCEA que ce logiciel ne présentera aucun défaut matériel ni de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date originale de l'achat. SCEA accepte d'offrir tout remplacement ou réparation ou nécessaire de produit SCEA pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours. Pour obtenir des informations au sujet des services de réparation/remplacement, veuillez appeler le 1-800-345-7669.

Cette garantie ne s'applique pas et s'annule si le défaut du produit SCEA est causé par l'abus, l'utilisation non raisonnable, le mauvais entretien ou la négligence. CETTE GARANTIE ANNULE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE DÉCLARATION OU DEMANDE D'INDEMNISATION DE TOUTE NATURE NE LIE SCEA. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET DE COMPATIBILITÉ POUR UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE 90 JOURS DÉCRITES CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, SCEA N'EST RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS OU CONSÉCUTIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MALFONCTION DU LOGICIEL SCEA.

Certains États n'autorisent pas de limitation sur la durée d'une garantie implicite ou d'exclusion de responsabilité, ni de limitations en cas de dommages consécutifs. Ainsi, les limitations ou exclusions de responsabilité ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à votre situation. Cette garantie donne des droits juridiques spécifiques. Vos droits peuvent varier selon l'État où vous vous trouvez.

UTILISATION DE PRODUIT NON AUTORISÉ :

L'utilisation de logiciels ou de périphériques non autorisés par Sony Computer Entertainment America peut endommager votre système ou annuler votre garantie. N'utilisez que les périphériques officiels ou autorisés dans les ports des contrôleurs ou dans les fentes de cartes mémoire.

La copie, la reproduction, la location, la diffusion publique, ou toute autre diffusion de ce jeu est une violation des lois en vigueur. Tous les droits de copie de toute partie du jeu pour la redistribution appartiennent au détenteur des droits d'auteur. Veuillez contacter SCEA au 1-800-345-7669 si vous refusez les modalités de cette licence.

